

ชื่อเรื่อง	การเปรียบเทียบผลการเรียน เรื่อง การสร้างผลงานการนำเสนอแบบ มัลติมีเดียชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ระหว่างการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนบนเว็บที่ พัฒนาตาม หลักการจัดกิจกรรม Synectics กับการเรียนรู้แบบปกติ
ผู้วิจัย	นางศิริพร พลพุดมินท์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการศึกษา
สถาบัน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ปี	๒๕๕๕
อาจารย์ที่ปรึกษา	๑. รองศาสตราจารย์ ดร.เผชญิ กิจระการ ๒. อาจารย์ ดร.สุรเชต น้อยฤทธิ์

บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาตามหลักการจัดกิจกรรม Synectics เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็น
เครื่องมือในการระดมพลังสมอง ใช้กลไกความคิด ๒ ประการคือ ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้เป็นสิ่งที่แปลกใหม่ และทำ
สิ่งที่แปลกใหม่ให้เป็นสิ่งที่คุ้นเคย การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ๑) พัฒนาบทเรียนบนเว็บที่พัฒนาโดยใช้
หลักการจัดกิจกรรม Synectics เรื่อง การสร้างผลงานการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
๘๐/๘๐ ๒) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนบนเว็บที่พัฒนาโดยใช้หลักการจัดกิจกรรม Synectics
เรื่อง การสร้างผลงานการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย ๓) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิด
สร้างสรรค์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ทั้งกลุ่ม
ที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาตามหลักการจัดกิจกรรม Synectics และเรียนแบบปกติ และ ๔) เพื่อ
เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๖ ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาตามหลักการจัดกิจกรรม Synectics กับ
กลุ่มที่เรียนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนอนุบาลพุทไธสง
(โอบาสประชานุกูล) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์เขต ๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา
๒๕๕๔ จำนวน ๗๗ คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี
๕ ชนิด ได้แก่ ๑)บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาตามหลักการจัดกิจกรรม Synectics เรื่อง การสร้างผลงานการ
นำเสนอแบบมัลติมีเดีย ๒) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า
ความยาก ตั้งแต่ ๐.๒๓ ถึง ๐.๕๖ มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ ๐.๒๘ ถึง ๐.๘๓ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ
เท่ากับ ๐.๘๑ ๔)แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ ๐.๗๓-๐.๙๓ และ ๕)แบบวัด
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง ๐.๒๔-๐.๗๒ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๑
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบสมมุติฐานใช้ t-test
Dependent samples และ Hotelling T^๒

ผลการศึกษา พบว่า

- ๑.บทเรียนบนเว็บ มีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๔.๗๗/๘๐.๗๑ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ๘๐/๘๐
- ๒.บทเรียนบนเว็บมีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ ๐.๕๘๘๗ แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน
จากการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเว็บ คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๘๗

๓. นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเว็บและนักเรียนที่เรียนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนบนเว็บสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

โดยสรุป บทเรียนบนเว็บที่พัฒนาตามหลักการจัดกิจกรรม Synectics เรื่อง การสร้างผลงานการ นำเสนอแบบมัลติมีเดีย ชั้นประถมศึกษาปีที่๖ มีประสิทธิภาพและดัชนีประสิทธิผลที่เหมาะสม ควรสนับสนุน ส่งเสริมให้ครูนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นต่อไป